

# Шериф

## НОТІНГЕМА®

2-ге ВИДАННЯ



-ПРАВИЛА-



# ЗМІСТ

ТВОРЦІ ГРИ .....	2
ВСТУП .....	3
СКЛАД ГРИ .....	4
КАРТКИ ТОВАРІВ .....	5
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ .....	6
ПЕРЕБІГ ГРИ .....	7
Крок 1 — Торгівля .....	7
Крок 2 — Завантаження товарів .....	8
Крок 3 — Декларування .....	8
Крок 4 — Огляд .....	9
Якщо шериф вас пропустив .....	9
Якщо шериф вирішив оглянути ваш мішок .....	10
Якщо у вас закінчилося золото .....	10
Злодійська честь .....	11
Крок 5 — Кінець раунду .....	11
Перемішування карток .....	11
ПЕРЕМОГА У ГРІ .....	11
ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА .....	13
Королівські товари .....	13
Обмеження часу на огляд .....	13
Вилучення деяких карток перед початком гри .....	13
Сім карток на руках .....	13
ПРАВИЛО 6-ГО ГРАВЦЯ .....	13
Підготовка до гри вшістьох .....	13
Перебіг гри .....	14
Огляд .....	14
Кінець раунду .....	14
Кінець гри .....	15
ЧОРНИЙ РИНОК .....	15
Підготовка .....	15
Перебіг гри .....	15
КІЛЬКІСТЬ КАРТОК .....	16

# ТВОРЦІ ГРИ

**Розробка гри:** Серхіо Алабан і Андре Зас  
**Допомога в розробленні гри:** Томас Аллен, Фел Баррос, Джон Гайтан, Кріс Генсон, Ті-Джей Газл, Джейсон Медіна, Колін Меллер, Браян Поуп, Бенджамін Поуп і Том Васел  
**Художній керівник:** Мат'є Арло  
**Графічний дизайн:** Луїза Комбаль (провідна дизайнерка), Фабіо де Кастро (провідний дизайнер) і Габріель Бургі  
**Ілюстрації:** Давиде Тоселло  
**Виробництво:** Марсела Фабреті (провідна виробниця), Сафуан Тай (провідний виробник), Т'яго Аранья, Ракель Фукуда, Гільєрме Гулар, Ребекка Хо, Айседора Лейте, Аарон Лурі і Ана Теодоро  
**Написання правил:** Вільям Ніблінг  
**Вичитка:** Джейсон Кенп  
**Видавець:** Девід Премі

# УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Головний редактор:** Володимир Янчарін  
**Перекладач:** Антон Мінаков  
**Верстальник:** Влад Дімаков  
**Коректори:** Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

*Дякую усім, хто допоміг втілити цю гру в життя!*

ОТРИМАТИ

ДОДАТКОВИЙ  
ЦИФРОВИЙ  
КОНТЕНТ



© 2022 SMON Global Limited, всі права захищені. Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Назва SMON і логотип SMON є зареєстрованими товарними знаками SMON Global Limited. Sheriff of Nottingham є торговою маркою SMON Global Limited. Фактичні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Вироблено в Китаї.



# Шериф НОТТІНГЕМА<sup>®</sup> 2-ГЕ ВИДАННЯ



Захоплива гра з блефом, хабарами та контрабандою для 3-6 гравців.

**Ж**агідність принца Джона не знає меж! Дійшло до того, що чесні торговці не можуть заробити на життя через непосильний податковий тягар. Принц наказав жагідному шерифові Ноттінгема перевіряти всіх, хто проходить крізь головні ворота міста, на наявність «контрабанди» — тобто всього того, що він вважатиме досить цінним, щоб залишити собі. Добре, що ви знаєте шерифа краще, ніж принц Джон. Цей скнара тільки видає себе за грізного охоронця закону, коли стоїть на сторожі біля воріт. Але ви напевно знаєте: якщо його «підігріти» певною сумою, він заплющить очі на будь-що.

**В**и прибули в Ноттінгем у базарний день із великим вантажем товарів, але, щоб вигідно все продати, доведеться пройти повз шерифа. Все, що потрібно — підкупити або надурити його, хоча... можна ж і правду сказати!



У грі «Шериф Ноттінгема» гравці стають торговцями, які бажають доставити свої товари на ринок. Гравці по черзі приміряють роль шерифа. Шериф вирішує, які мішки торговців перевірити, а які пропустити без перевірки. Ваша мета як торговців — будь-яким способом переконати шерифа пропустити вас у місто. В кінці гри перемагає найбагатший торговець!



# СКЛАД ГРИ

До складу гри «Шериф Ноттінгема» входять:



204 картки товарів  
(144 картки дозволених товарів,  
60 карток контрабанди)



12 карток королівських товарів  
(догаткове правило королівських товарів)



1 фішка шерифа



2 фішки заступників шерифа  
(догаткове правило 6-го гравця)



6 карток чорного ринку  
(догаткове правило чорного ринку)



6 карток заступників шерифа  
(догаткове правило 6-го гравця)



1 тайл здобичі  
(догаткове правило 6-го гравця)



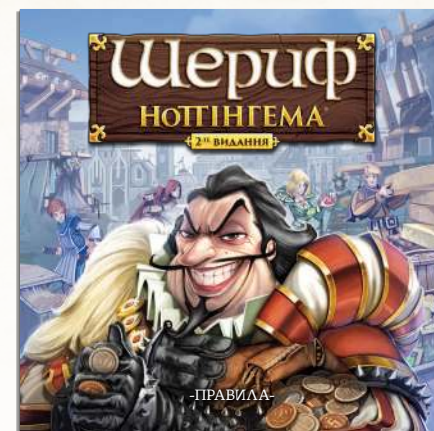
133 золоті монети  
(55 монет номіналом 1,  
48 монет номіналом 5,  
18 монет номіналом 20,  
12 монет номіналом 50)



6 торговельних прилавків



6 мішків торговців



1 правила



## КАРТКИ ТОВАРІВ

На кожній картці зображено товар, який торговець збирається продати на ринку Ноттінгема.

У **верхньому лівому кутку** зазначено ціну товару. Саме стільки переможних очок цей товар додасть у кінці гри, якщо він опиниться і залишиться на вашому прилавку.


Під **ціною товару** вказано штраф. Це кількість золотих монет, які вам доведеться сплатити, якщо з вас стягнуть штраф під час огляду (див. с. 9).

У грі використовують 144 картки дозволених товарів (блакитні зі сталеву рамкою):

- ◆ 48 карток яблук по 2 золотих
- ◆ 36 карток сиру по 3 золотих
- ◆ 36 карток хліба по 3 золотих
- ◆ 24 картки курки по 4 золотих

У грі також використовують 60 карток контрабанди (червоні з бронзовою рамкою та позначкою контрабанди у верхньому правому кутку):

- ◆ 22 картки перцю по 6 золотих
- ◆ 21 картка медовухи по 7 золотих
- ◆ 12 карток шовку по 8 золотих
- ◆ 5 карток арбалетів по 9 золотих

Крім цього, в грі є 12 карток контрабанди — **королівських товарів** (фіолетові з золотою рамкою та позначкою королівських товарів  у верхньому правому кутку). Такі картки використовують, тільки якщо ви граєте із правилом королівських товарів (див. с. 13).





## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Кожен гравець бере собі торговельний прилавок і мішок такого самого кольору й викладає їх перед собою.

Один із гравців стає «банкіром». Він видає всім, включаючи себе, по 50 золотих монет. Решту монет банкір залишає при собі, щоб допомагати гравцям із розміном. Банкір **не повинен** змішувати свої монети з банківськими!

У стандартному варіанті гри **не використовують картки королівських товарів**. Перші партії рекомендуємо грати за стандартними правилами, і лише потім пробувати додаткові правила.

Перемішайте всі картки товарів і роздайте по 6 кожному гравцеві. Решта карток викладається на стіл долілиць — це колода товарів.

Гравця, у якого із собою найбільше готівки, призначають першим шерифом. Цей гравець отримує фішку шерифа.

## ПРАВИЛА ГРИ ВТРЬОХ

Перед тим, як перемішати картки товарів, приберіть усі картки з позначкою 4+ до коробки. Ви маєте прибрати:

- ♦ 36 карток хліба, 4 картки перцю, 5 карток медовухи і 3 картки шовку.
- ♦ Якщо граєте із королівськими товарами, приберіть 1 картку жовтих яблук, 1 картку блакитного сиру, 2 картки житнього хліба, 1 картку Пумпернікеля та 1 картку королівського півня.

### ≡ПРАВИЛА ГРИ ВШІСТЬОХ≡

*Якщо ви граєте вшістьох, дивіться правило шостого гравця на с. 13.*





## ПЕРЕБІГ ГРИ



Гра складається з раундів. Кожного раунду шерифом стає один із гравців, а інші — торговцями.

У кожному раунді слід зробити п'ять кроків — один за одним в такому порядку:

1. Торгівля.
2. Завантаження товарів.
3. Декларування.
4. Огляд.
5. Кінець раунду.

Наприкінці кожного раунду чинний шериф передає фішку шерифа гравцеві, що сидить ліворуч від нього. Цей гравець стає шерифом на наступний раунд.

Якщо ви граєте втрюх, гра триває доти, доки кожен гравець не побував у ролі шерифа трічі. Якщо ви граєте вчотирьох або вп'ятьох, гра триває доти, доки кожен гравець не побував у ролі шерифа двічі. Якщо ви граєте вшістьох, дивіться правило шостого гравця на с. 13.



### КРОК 1

## Торгівля

*Під час цього кроку торговці можуть скинути картки, які вважають непотрібними, і взяти нові, маючи надію отримати комплект однакових товарів для продажу.*

Шериф обирає першого гравця. Потім гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У свій хід ви можете відкласти до 5 карток зі своєї руки (горілиць), а потім брати картки з колоди товарів, доки у вас на руці знову не буде 6 карток. Після того, як усі гравці зробили свій хід, шериф збирає всі картки, які були відкладені вбік, формує з них стос скидання і кладе його горілиць поруч із колодою товарів.

**ПРИМІТКА:** під час цього кроку шериф не бере участь у грі і не може обмінювати свої картки товарів. Натомість шериф повинен уважно спостерігати за іншими гравцями, щоб отримати підказки про те, що саме вони можуть покласти у свої мішки!

*ПРИКЛАД:* у Крихітки Джона в руці 2 курки, але він хоче провезти більше курок через головні ворота. Тому він вирішує відкласти з інші картки зі своєї руки та взяти з нові картки з колоди товарів, сподіваючись отримати більше курей!





## КРОК 2

### Завантаження товарів

*Під час цього кроку торговці складають у свої мішки картки товарів, які хочуть провезти на ринок.*

Усі торговці одночасно складають товари у свої мішки. Вони зобов'язані вкласти в мішок від однієї до п'яти карток товарів. Слід бути обережними й складати картки в мішок так, щоб шериф та інші торговці не бачили, які саме картки ви обрали!

Коли ви визначилися з товарами в мішку, закрийте його і викладіть на стіл перед собою. Закривши мішок, ви більше не зможете змінювати товари в ньому!

**ПРИКЛАД:** Алан з Лощини збирав яблука. Він бере зі своєї руки 4 яблука та 1 арбалет і складає їх у свій мішок. Він охоче доклав би туди й картку шовку, але більш ніж 5 карток в мішок класти не можна. Тому він закриває мішок і кладе його перед собою.



## КРОК 3

### Декларування

*Під час цього кроку торговці оголошують шерифу, які саме товари вони збираються провезти на ринок. Звісно, брехати з приводу вмісту мішка не обов'язково. Але насправді, торговцям скоріше за все доведеться збрехати в якийсь момент, щоб досягти перемоги.*

Починаючи з гравця, що сидить ліворуч від шерифа, і далі за годинниковою стрілкою кожен торговець, дивлячись шерифу прями́сінько в очі, оголошує, які саме товари він везе на ринок, і передає свій мішок шерифові.

**ВАЖЛИВО!** Під час цього кроку не можна відкривати мішок!

Ви **зобов'язані** заявити точну кількість товарів у вашому мішку та можете назвати лише **1 вид** дозволених товарів, навіть якщо його немає у вашому мішку. Ви не можете заявляти контрабанду або декілька видів товарів. Окрім цих двох, ви не маєте жодних обмежень в декларуванні.

**ПРИКЛАД:** Червоний Валет, дивлячись на шерифа, оголошує: «У моєму мішку чотири курки!». Він зобов'язаний сказати «чотири», тому що в мішку чотири картки, але це не обов'язково картки курок. Насправді ж Валет поклав лише 2 картки курки у мішок. Дві інші картки — це хліб і шовк. Шовк — це контрабанда, тож про нього в будь-якому випадку довелося б збрехати, а хліб заявити не можна, адже можна заявляти лише 1 вид дозволених товарів. Він передає свій мішок шерифові.

*“Всього чотири курки, їй-бо!”*





## КРОК 4

### Огляд

#### Тепер шериф може вирішити, чи перевіряти йому мішки торговців!

Шериф вирішує, мішки яких торговців він хоче перевірити. Під час цього кроку він може перевірити будь-яку кількість мішків у будь-якому порядку або не перевіряти жоден з них. Якщо шериф перевірить мішок і дізнається, що його власник збрехав про його вміст, то стягне штраф. Але будьте обережні! Якщо ж торговець був чесним і сказав правду, то шерифові самому доведеться сплатити штраф тому торговцю.

Як шериф ви можете погрожувати торговцям оглядом. Як торговець ви можете пропонувати шерифові хабар, щоб спробувати уникнути огляду або переконати його оглянути чужий мішок. Звісно, шериф може проігнорувати хабар і перевірити ваш мішок, або пропустити вас без хабара. Протягом цього кроку всі гравці можуть брати участь у всіх переговорах одночасно, але тільки шериф вирішує, коли переговори закінчаться.

Якщо шериф бере хабар, то не розкриває мішок і повертає його торговцю. Якщо ж він вирішує відмовитися від хабара і оглянути мішок, він відкриває мішок, показуючи його вміст усім гравцям.

Ось кілька прикладів того, що можна запропонувати як хабар:

- ◆ Золото
- ◆ Дозволені товари з вашого прилавка
- ◆ Контрабанду з вашого прилавка
- ◆ Товари у вашому мішку
- ◆ Обіцянки майбутніх послуг

**ПРИКЛАД:** шериф хоче перевірити мішок Алана з Лощини. Алан каже: «Стривайте-но, шерифе! Немає сенсу лізти в цей мішок! Я б залюбки врятував вас від цієї турботи п'ятьма золотими та парочку яблук». Шериф із підозрою дивиться на нього і відповідає: «Тільки не п'ять, а вісім золотих — і по руках!».

Нарікаючи, що його не мають за законотворця, Алан виплачує шерифу вісім золотих і віддає 2 картки яблук зі свого прилавка. Шериф повертає Алану його мішок.



**ВАЖЛИВО:** не можна пропонувати як хабар картки з рук або більше золота, ніж ви маєте насправді.

**ПРИМІТКА:** лише шериф може торкатися мішків торговців, доки він їх не перевірить або не поверне власникам. Шериф має перевірити або проігнорувати кожен мішок один за одним в довільному порядку.

Щойно шериф передає мішок власникові або розкриває його, всі переговори щодо цього мішка припиняються. Щойно шериф зробив вибір, змінити його не можна! Якщо шериф повернув мішок, продавець повинен виплатити обіцяний хабар (якщо такий був). Якщо шериф погодився на хабар, він не може перевіряти мішок.

Якщо ви берете хабар як шериф, викладіть усі передані вам під виглядом хабара товари на свій прилавок (несумтєво, чи передали вам їх із прилавка, чи з мішка). Отримане золото додайте до свого особистого запасу.

Зазвичай, ви повинні дотримуватися попередніх домовленостей щодо обіцяних під час кроку «Огляд» хабарів та укладених угод, але є деякі винятки. Дивіться розділ «Злодійська честь» на с. 11 для більш детальної інформації.

#### ЯКЩО ШЕРИФ ВАС ПРОПУСТИВ

Розкладіть усі дозволені товари горілиць на відповідні місця свого прилавка. Інші гравці в будь-який час можуть переглянути дозволені товари на вашому прилавку.

Контрабандні товари зберігаються в секреті! Ви зобов'язані показати, скільки карток контрабанди ви провезли в Ноттінгем, але не їхній вид. Покладіть ваші картки контрабанди долілиць у верхню частину свого прилавка.

**ПРИКЛАД:** бездоганна репутація дівчи Меріан допомагає їй пройти повз шерифа навіть без хабара! Вона дістає три картки зі свого мішка. Дві з них — картки сиру, як вона і заявила під час кроку «Декларування». Вона кладе ці картки на свій прилавок горілиць. А ось третя — контрабанда! Шериф бурчить, у той час як Меріан викладає картку долілиць у верхню частину свого прилавка.





## ✎ ЯКЩО ШЕРИФ ВИРІШИВ ОГЛЯНУТИ ВАШ МІШОК

### Можливі два варіанти:

Якщо ви сказали правду, і у вашому мішку саме те, що ви оголошували, то за кожну картку у вашому мішку шериф змушений заплатити вам зазначену на ній суму штрафу. Після цього викладіть товари з мішка на свій прилавок.

ПРИКЛАД: Крихітка Джон виявився чесною людиною. Під час перевірки шериф виявив тільки те, про що Джон і заявив — 4 курки. Шериф повинен заплатити йому 8 золотих (по 2 за кожну картку курки). Крихітка Джон викладає картки курок на свій прилавок.



Якщо ви збрехали, і вміст вашого мішка бодай трохи відрізняється від заздалегідь оголошеного, відбувається таке:

- ♦ Товари, про які ви оголошували, переміщують до вас на прилавок, як зазначено раніше.
- ♦ Будь-які неоголошені товари конфіскують незалежно від того, дозволені вони чи заборонені. Шериф бере всі ці товари і кладе до стосу скидання.
- ♦ За кожну конфісковану картку ви повинні заплатити шерифові зазначену на ній суму штрафу.

### ≡ПІДКАЗКА≡

Пропонуючи шерифові хабар, врахуйте, що вам, можливо, доведеться заплатити йому штраф за конфісковані товари. Іноді варто запропонувати шерифу більше, щоб ваші товари не конфіскували.

ПРИКЛАД: Ч Гілберта Білоручого 4 картки в мішку. Він заявив, що в мішку 4 картки яблук. Навіть після того, як Гілберт запропонував неабиякий хабар, шериф не повірив йому і вирішив перевірити мішок. Там виявилася лише 1 картка яблук, 1 картка сиру і 2 картки медовухи.

Оскільки Гілберт сказав правду про одну картку яблук, він викладає її на свій прилавок. Але він збрехав про інші три товари, і шериф конфіскуює їх і кладе до стосу скидання. Гілберт повинен виплатити шерифові штраф — 10 золотих монет (2 за картку сиру і по 4 за кожну картку медовухи).



### ≡ЯКЩО ЗАКІНЧИЛОСЯ ЗОЛОТО≡

Може статися так, що в одного з гравців закінчилися золоті монети.

Якщо ви не спроможні сплатити штраф, то зобов'язані віддати гравцеві дозволені товари зі свого прилавка на необхідну суму. Це може означати, що ви сплачуєте більше, ніж ви повинні, але ви не отримуєте решту за надлишок. Якщо у вас недостатньо дозволених товарів, то ви повинні розкрити необхідну кількість карток контрабанди і покрити різницю ними. Гравець, який отримав картки, зобов'язаний викласти їх на свій прилавок.

Якщо у вас закінчилися картки товарів і контрабанди, але ви все ще не виплатили свій борг, його вважають сплаченим.

**Це допоможе гравцям,  
які потрапили в скрутне становище!**



## ≡ЗЛОДІЙСЬКА ЧЕСТЬ≡

*Зазвичай ви повинні дотримуватися попередніх домовленостей. Але є деякі винятки.*

Обіцянки майбутніх послуг, які мають бути надані після поточного раунду гри, не є обов'язковими!

Ви можете запропонувати шерифові товари зі свого мішка або прилавка як хабар. Звісно, ви можете збрехати про товари, які маєте насправді! Якщо шериф пропустив вас, під час розкриття товарів з мішка ви маєте віддати шерифові тільки ті з обіцяних товарів, які насправді були в мішку! Якщо ви пообіцяли шерифові щось, чого немає у вашому мішку чи на прилавку, ви не повинні віддавати ці товари (хоча ви повинні довести, що у вас їх немає, показавши шерифу картки у своєму мішку та на прилавку).

Угоду вважають укладеною, якщо торговець або шериф робить пропозицію, а інший гравець приймає її. До того часу спілкування перебуває на стадії перемовин. Зазвичай легко зрозуміти, що було укладено угоду, але якщо виникне якась плутанина, просто використовуйте слово «угода», щоб показати, що ви згодні з умовами.

**ПРИКЛАД:** шериф погрожує перевірити мішок Червоного Валета. Валет вважає, що це пречудовий шанс поквитатися з Гілбертом Білоруким і робить таку пропозицію: «Шерифе, я заплачу вам двадцять золотих, якщо ви погодитесь пропустити мене і перевірити мішок Гілберта, незважаючи на всі хабарі, які він може вам запропонувати!». Шериф погоджується, бере гроші Валета і пропускає його. Тепер шериф зобов'язаний перевірити мішок Гілберта.

В наступному раунді Гілберт домовляється із шерифом: «Якщо цього разу ви не перевірятимете мій мішок, то я не буду перевіряти ваш, коли стану шерифом». Шериф погоджується і пропускає Гілберта на ринок. Однак у наступному раунді, коли Гілберт стане шерифом, він може вирішити не дотримуватися цієї домовленості й таки перевірити мішок колишнього шерифа!



## ≡КРОК 5≡

### Кінець раунду

*Якщо кожен гравець побував у ролі шерифа тричі (під час гри втрюх) або двічі (під час гри вчотирьох або вп'ятьох), гра закінчується!*

В іншому випадку чинний шериф передає жетон шерифа гравцеві, що сидить ліворуч. У наступному раунді цей гравець буде шерифом.

Всі гравці добирають картки з колоди, щоб у кожного з них було по 6 карток у руках. Зауважте, що в колишнього шерифа вже має бути 6 карток із попереднього раунду.

#### ☞ ПЕРЕМІШУВАННЯ КАРТОК

Якщо в колоді закінчилися картки, перемішайте всі картки у стосі скидання, щоб сформувати нову колоду.



## УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Наприкінці останнього раунду всі гравці скидають всі картки з руки — ці картки не приносять очок!

Після цього розкрийте свої картки контрабанди і підрахуйте свої очки. Підсумковий результат складається з:

- ♦ Вартості всіх карток товарів на вашому прилавку (дозволені товари і контрабанди)
- ♦ Кількості ваших золотих монет
- ♦ Бонусів за титул «короля» і «королеви»



## 🎖 БОНУСИ «КОРОЛЯ» і «КОРОЛЕВИ»

### Чи є охочі стати «курячим королем»?

Насамкінець, гравця, якому вдалося провезти найбільше дозволених товарів одного виду, оголошують «королем» цього товару. Наступний за ним гравець стає «королевою» цього виду товару. «Король» і «королева» отримують бонусні очки:

Вид товару	 КОРОЛЬ	 КОРОЛЕВА
Яблука	20	10
Сир	15	10
Хліб	15	10
Курки	10	5

Якщо у гравців нічия за кількістю провезених дозволених товарів одного виду, і вони претендують на бонус «короля», складіть бонуси «короля» і «королеви» та розділіть очки порівну між цими гравцями (округляючи до меншого). Якщо нічия лише за бонус «королеви», розділіть її бонус поміж претендентами.

Щойно бонус «короля» і «королеви» було додано до загальної суми очок, гравець із найбільшою кількістю очок перемагає.

Якщо два гравці мають однакову кількість очок, перемагає гравець із більшою кількістю дозволених товарів. Якщо нічия зберігається, перемагає гравець із більшою кількістю контрабанди. Якщо нічия все ще зберігається, обидва гравці стають переможцями.

### ≡ПІДКАЗКА≡

Ви можете використати додаткові монети з банку, щоб підрахувати загальну кількість ваших очок. Просто візьміть кількість монет, яка дорівнює вартості товарів на вашому прилавку і усім заробленим бонусам «короля» і «королеви». Тоді просто порухайте свої монети!

ПРИКЛАД: Ч Девіда Донкастерського в кінці гри є такі товари на прилавку: 4 картки яблук, 6 карток сиру, 1 картка хліба, 4 картки курки, 2 картки перецю й 1 картка арбалета. Ще у нього залишилися золоті монети загальним номіналом 42.



Крім того, він має найбільше карток сиру, що робить його «королем сиру». Разом з іншим гравцем він претендує на друге місце за кількістю карток курок, тому вони ділять між собою нагороду «королеви» за цей товар. Девід підраховує очки:

#### ДОЗВОЛЕНІ ТОВАРИ

- ♦ Яблука:  $4 \times 2 = 8$
- ♦ Сир:  $6 \times 3 = 18$
- ♦ Хліб:  $1 \times 3 = 3$
- ♦ Курки:  $4 \times 4 = 16$

ЗОЛОТІ МОНЕТИ: 42

КОРОЛЬ СИРЧ: 15

КОРОЛЕВА КЧРОК:  $5 \div 2 = 2.5$ .  
Округлене вниз до 2.

#### КОНТРАБАНДА

- ♦ Перець:  $2 \times 6 = 12$
- ♦ Арбалети:  $1 \times 9 = 9$

РАЗОМ:  $8 + 18 + 3 + 16 + 12 + 9 + 42 + 15 + 2 = 125$  ОЧОК!



# ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

## КОРОЛІВСЬКІ ТОВАРИ



Королівські товари — це найкращі товари в усьому королівстві. Принц Джон оголосив, що такі товари доступні тільки йому та його оточенню. Тому всі товари з позначкою королівських товарів визнаються контрабандою!

На початку гри додайте 12 карток королівських товарів у колоду товарів перед тим, як перемішати її. Зверніть увагу, що 6 королівських товарів з позначкою **4+** необхідно прибрати, якщо ви граєте втрьох.

**ПРИКЛАД:** Червоний Валет і дівка Меріан претендують на звання «короля сиру». Вілл зібрав 10 карток сиру, а дівка Меріан — 11. У звичайній ситуації дівка Меріан отримала б 15 золотих монет, а Валет — лише 10. Але Валет приберіг сюрприз — картку сиру гауда! У результаті у Валета виходить 12 карток сиру — це більше ніж у Меріан, і Вілл стає «королем сиру»!



Рахується  
за 2 сири

Під час гри королівські товари прирівняні до контрабанди, тому ви зобов'язані заплатити за них штраф, якщо ваш мішок перевірять, або покласти їх долілиць у верхню частину свого прилавка, якщо вам вдасться провезти їх на ринок. Ці картки вартують 2 або 3 дозволених товарів (залежно від кількості товарів, зазначених на картці), але вони рахуються лише як 1 картка, коли ви оголошуєте свої наміри.

Наприкінці гри будь-які королівські товари, які є на вашому прилавку, додаються до інших ваших дозволених товарів відповідного типу перед тим як визначають «короля» і «королеву» кожного товару.

## ОБМЕЖЕННЯ ЧАСУ НА ОГЛЯД

Граючи в «Шерифа Ноттінгема» ще веселіше і цікавіше, якщо обмежити час огляду. Шериф матиме лише **одну хвилину** за кожного торговця в грі. Так, за гри вчотирьох у шерифа буде лише три хвилини, щоб вирішити, чи перевірятиме він будь-які з мішків. Якщо час збіг, всі неперевірені торговці проходять на ринок без хабарів.

## ВИЛУЧЕННЯ ДЕЯКИХ КАРТОК

Ваша група почала занадто добре прораховувати картки та можливості? Здивуйте їх цим додатковим правилом: на початку гри, після перемішування колоди, візьміть з неї 10 випадкових карток і заховайте в коробку. Так ніхто не знатиме, яких саме карток не вистачає в колоді!

## СІМ КАРТОК НА РУКАХ

Збільшивши кількість карток на руках до семи, ви дасте торговцям більше можливостей управляти ситуацією й ускладните гру шерифові.

# ПРАВИЛО 6-ГО ГРАВЦЯ

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ВШІСТЬОХ

- ◆ Покладіть фішку шерифа назад до коробки та натомість використовуйте 2 фішки заступників.
- ◆ Перемішайте 6 карток заступників і покладіть їх долілиць посередині ігрової зони, сформувавши колоду заступників.
- ◆ Покладіть тайл здобичі поруч із колодою заступників.



## ≡ ПЕРЕБІГ ГРИ ≡

Шериф Ноттінгема набирає та навчає нових заступників. Кожного раунду 2 гравці стають заступниками, а 4 гравці — торговцями.

Перемішайте картки заступників і візьміть 2 зверху. Дайте 1 фішку заступника кожному з обраних гравців. У цьому раунді вони будуть заступниками.

У кожному раунді слід зробити п'ять кроків: «Торгівля», «Завантаження товарів», «Декларування», «Огляд», «Кінець раунду».

Гра відбуватиметься за стандартними правилами до кроку «Огляд», під час якого заступники працюватимуть як команда (або самостійно), щоб перевірити мішки торговців.

### Огляд

Під час кроку «Огляд» обидва заступники можуть вільно спілкуватися та вести переговори з торговцями, чим викличуть один з трьох можливих результатів

**Обидва заступники погоджуються пропустити торговця.** Торговець відкриває свій мішок та впорядковує свої картки товарів як зазвичай. Якщо заступники взяли хабар, аби пропустити торговця, хабар кладуть на тайл здобичі.

**Обидва заступники погоджуються відкрити мішок торговця.** Якщо торговець сказав правду, то кожен заступник сплачує йому половину штрафу, використовуючи власне золото (не з тайлу здобичі). Якщо торговець збрехав, отримані гроші кладуть на тайл здобичі.

**Лише 1 заступник бажає оглянути мішок, тоді як інший готовий пропустити торговця.** У цьому випадку заступник, який бажає оглянути мішок, діє самостійно. Якщо він візьме хабар, щоб пропустити торговця, він лишає його собі. Якщо він відкриє мішок торговця, він самостійно сплачує або стягує будь-який штраф.

Наприкінці кроку «Огляд» заступники порівну ділять усі золоті монети і картки товарів, які лежать на тайлі здобичі. Будь-які залишки золотих монет або карток потрібно скинути, якщо 2 заступники не домовляться про те, як їх розділити.

### Кінець раунду

Після 5 кроків починається новий раунд: візьміть 2 верхні картки з колоди заступників і виконайте 5 кроків, які описано раніше. Після 3 раундів кожен гравець побуває у ролі заступника один раз. Перетасувавши картки заступників, створіть нову колоду та розпочніть новий раунд.



**ПРИКЛАД:** Крихітка Джек і дівка Меріан в цьому раунді стають заступниками шерифа і готові оглянути торговців! Вони добре придивляються до Гілберта Білорукого і обидва вирішують, що він може пройти без хабара. А от Девід Донкастерський викликає в обох заступників певні сумніви. Крихітка Джек хоче оглянути його мішок, але дівка Меріан вважає його чистим. Вони вичікують. Здається, Алан із Лощини дійсно підозрілий і жоден із заступників йому не вірить! Зіткнувшись із суворими заступниками, Алан із Лощини починає переговори, і всі втрьох вони погоджуються на хабар у 12 золотих. Ці монети кладуть на тайл здобичі.

Червоний Валет також здається підозрілим, але Крихітка Джек хоче пропустити його. Дівка Меріан не погоджується і хоче оглянути його. Тож тепер дівка Меріан сама має справу з Червоним Валетом. Вони продовжують переговори, поки не домовляються про хабар у 8 золотих. Дівка Меріан отримує всю суму.

Тепер обидва заступники мають справу

з Девідом Донкастерським. Девід не пристає на їхню пропозицію щодо хабара, тому заступники вирішують відкрити його мішок! Дивно, але там лише дозволені задекларовані товари, і кожен заступник платить половину штрафу Девіду.

Раунд закінчився, тож Крихітка Джек і дівка Меріан ділять суму, зібрану на тайлі здобичі, отримуючи по 6 золота.





## Кінець гри

Гра закінчується, коли колода заступників закінчується втретє. Очки та бонуси підраховують відповідно до стандартних правил гри.

## ЧОРНИЙ РИНОК

Чутки про контрабандистів ширяться вулицями Ноттінгема. В темних куточках міста виник чорний ринок, де потрібно виконувати особливі замовлення. Якщо вам стане духу протистояти шерифові та його заступникам, щоб провезти найбільшу кількість контрабанди, ласкаво просимо!

### ≡ПІДГОТОВКА≡

Розсортуйте картки чорного ринку за видом, створивши 3 стоси по 2 картки горілиць у кожній. Картка з більшою ціною має бути зверху стосу. Розташуйте стоси поруч один з одним у центрі ігрової зони, в межах досяжності всіх гравців.

### ≡ПЕРЕБІГ ГРИ≡

Ігровий процес відбуватиметься за стандартними правилами до кроку «Огляд». **Після того**, як ви отримаєте від шерифа свій мішок, ви можете виконати умову на картці чорного ринку, продавши свою контрабанду за додаткове золото!

Щоб отримати картку чорного ринку для свого прилавка, ви повинні мати 3 картки контрабанди того самого виду. Покажіть відповідні картки контрабанди іншим гравцям і скиньте їх, перш ніж отримати картку чорного ринку. Отримані картки чорного ринку кладуть у стос контрабанди гравця.

Перший гравець, який виконує замовлення чорного ринку, бере верхню картку такого ж виду з більшою ціною, ніж картка під нею.

Гравці можуть забрати лише 1 картку чорного ринку за раунд, але загальна кількість карток, які гравець може зібрати протягом гри, не обмежена. Якщо гравець має необхідну контрабанду, він може отримати обидві картки чорного ринку одного виду в різні ходи.

Наприкінці гри гравці отримують очки за всі картки чорного ринку, які вони мають у стосі контрабанди.



**ПРИКЛАД:** шериф пропустив Девіда Донкастерського на ринок під час кроку «Огляд». Розташувавши картки зі свого мішка на прилавку, він показує, що має з картки перцю серед своєї контрабанди, і це дозволяє йому отримати картку чорного ринку.



Тепер Девід бере верхню картку зі стосу перцю на чорному ринку і прибирає з гри з відкриті картки контрабанди.





# КІЛЬКІСТЬ КАРТОК



	ВИД ТОВАРУ	3 ГРАВЦІ	4-6 ГРАВЦІВ	ЦІНА	ШТРАФ
ДОЗВОЛЕНІ ТОВАРИ	Яблуко 	48	48	2	2
	Сир 	36	36	3	2
	Хліб 	0	36	3	2
	Курка 	24	24	4	2
КОНТРАБАНДА	Перець 	18	22	6	4
	Медовуха 	16	21	7	4
	Шовк 	9	12	8	4
	Арбалет 	5	5	9	4
КОРОЛІВСЬКІ ТОВАРИ	Зелене яблуко 	2	2	4	3
	Жовте яблуко 	1	2	6	4
	Гауда 	2	2	6	4
	Блакитний сир 	0	1	9	5
	Житній хліб 	0	2	6	4
	Пумпернікель 	0	1	9	5
	Королівський півень 	1	2	8	4